

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia kata Pendidikan berakar dari kata dasar “didik” lalu mendapat imbuhan berupa prefiks “pe” serta sufiks “an” sehingga definisinya menjadi suatu tahapan atau kegiatan yang mendidik. Pendidikan secara harfiah memiliki definisi sebuah tahapan pengajaran dan pelatihan yang bertujuan mengubah manusia menjadi individu maupun kelompok yang lebih dewasa dalam bersikap dan berperilaku. Pendidikan adalah upaya membantu anak agar dapat hidup mandiri dan memiliki responsibilitas.¹

Pendidikan mempunyai banyak peran dalam mengoptimalkan sumber daya manusia sehingga menjadi salah satu faktor dalam memajukan pembangunan bangsa. Generasi penerus membutuhkan pendidikan untuk modal meningkatkan kualitas hidup bangsa, karena pendidikan berorientasi membentuk pribadi yang humanis dan profesional dalam bidangnya selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sains dan teknologi.² Keberadaan pendidikan yang vital menjadikannya sebagai salah satu hak yang dimiliki tiap warga negara, seperti yang termuat dalam Pasal 31 ayat 1 UUD 1945. Di Indonesia, pendidikan formal dikategorikan dalam beberapa jenjang mulai pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Pendidikan dasar adalah jenjang yang wajib ditempuh setiap warga negara. Bentuk pendidikan dasar di Indonesia meliputi Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk sederajat yang ditempuh selama 6 tahun serta

¹ Sudadi, *Supervisi Pendidikan (Konsep, Teori, Dan Implementasi)* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021): 56.

² Sri Budyartati, *Problematika Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2014): 1.

Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk sederajat yang ditempuh selama 3 tahun. Pendidikan dasar menjadi hal yang penting karena pada jenjang ini potensi yang dimiliki peserta didik sedang berkembang. Di samping itu peserta didik memperoleh pondasi awal yang akan berpengaruh pada kemampuan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya.³ Dalam mewujudkan perkembangan peserta didik yang sesuai dengan rencana, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas sehingga mampu mendukung peserta didik mencapai tolak ukur yang sudah diputuskan.

Pembelajaran yaitu langkah menggabungkan dua unsur yaitu belajar dan mengajar. Belajar berfokus terhadap kegiatan yang dilaksanakan peserta didik, sementara mengajar berfokus terhadap kegiatan yang dilaksanakan guru sebagai pemberi materi. Belajar mengajar akan bergabung secara koheren membentuk suatu aktivitas ketika terdapat hubungan antara guru dengan peserta didik maupun antar peserta didik lainnya saat pembelajaran berjalan.⁴ Terdapat beberapa komponen penyusun dalam proses pembelajaran seperti tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, metode, media, sumber belajar, materi pelajaran dan evaluasi. Komponen-komponen tersebut bersifat holistik dan saling berkaitan. Keterkaitan dari komponen pembelajaran menunjukkan bahwa setiap komponen memegang peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran

³ Kosilah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian*, no. 6 (2020): 1139.

⁴ Oman Farhrohan, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI," *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 9, no. 1 (2017): 25.

tidak dapat terlaksana secara optimal apabila terdapat salah satu komponen yang tidak terpenuhi.⁵

Proses pembelajaran menjadi hal penting dalam penentuan keberhasilan tujuan pendidikan baik tujuan pembelajaran, tujuan institusional, maupun tujuan nasional. Proses pembelajaran dalam pendidikan yang berlangsung dengan baik dapat menciptakan langkah dan suasana belajar dimana peserta didik mampu mengoptimalkan kemampuan dirinya agar memiliki budi pekerti luhur, spiritualitas keagamaan, kecerdasan, kepribadian, kontrol diri, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.⁶ Kecerdasan menjadi salah satu hal yang dibangun dengan proses pembelajaran.

Kecerdasan diartikan sebagai kemampuan merespon atau menyesuaikan pengalaman baru dengan sigap dan tepat secara fisik maupun mental serta menjadikan pengalaman dan wawasan yang telah dimiliki sebagai bekal menyambut kondisi dan realita baru.⁷ Pada hakikatnya Tuhan menganugrahi setiap individu yang lahir dengan potensi intelektual. Dengan kecerdasan yang dimiliki, manusia mampu menjaga dan meningkatkan taraf hidupnya yang kian rumit melalui tahap pembelajaran serta refleksi yang konstan dalam pendidikan. Terdapat banyak teori yang mengemukakan tentang pemetaan kecerdasan, salah satunya ahli psikologi dan pendidikan bernama Howard Gardner yang mengemukakan Teori Kecerdasan Ganda dimana manusia memiliki banyak

⁵ H. M. Jufri Dolong, "Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran," *Jurnal UIN Alauddin* 5, no. 2 (2016): 293–294.

⁶ Muhammad Hasan et al., *Landasan Pendidikan* (Klaten: Tahta Media Group, 2021): 24.

⁷ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2019)

kecerdasan yang meliputi kecerdasan logika-matematika, kinestetik, spasial, musikal, naturalis, interpersonal, intrapersonal, dan kecerdasan linguistik.⁸

Kecerdasan linguistik atau kecerdasan bahasa adalah kecerdasan dalam mengimplementasikan kata secara lisan ataupun tulisan dengan efektif yang melingkupi beberapa keterampilan seperti menyimak, membaca, memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan.⁹ Secara umum terdapat dua pembagian kemampuan bahasa yaitu kemampuan reseptif dan kemampuan ekspresif. Kemampuan reseptif yang merujuk pada kemampuan individu dalam mendengar dan memahami sesuatu, sedangkan kemampuan ekspresif merujuk pada kemampuan individu dalam berbicara atau menyampaikan sesuatu.¹⁰ Kecerdasan linguistik menjadi hal yang esensial untuk dikembangkan karena kecerdasan ini akan berpengaruh terhadap kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang lebih tinggi.¹¹ Bahasa merupakan instrumen penting dalam komunikasi dan interaksi antar sesama. Perkembangan bahasa juga menjadi kriteria dalam perkembangan peserta didik.

Namun pentingnya penguasaan kecerdasan linguistik tersebut belum diimbangi dengan fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi pada survei *Programme for International Students Assessment (PISA)* tahun 2018 tentang literasi dasar, kemampuan rata-rata membaca siswa Indonesia 80 poin di bawah

⁸ Agustina Purnami Setiawi, "Menjelajahi Teori Pendidikan Modern: Tinjauan Literatur Tentang Teori Kecerdasan Ganda Terhadap Proses Belajar Siswa Di Era Digital," *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 5, no. 3 (2024): 812.

⁹ Yadi Mulyadi and Wikanengsih, "Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsa Dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Pada Program Sekolah Penggerak," *Semantik* 11, no. 1 (2022): 50.

¹⁰ Nur Tanfidiyah and Ferdian Utama, "Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 3 (2019): 9–18.

¹¹ Zulfitria and Neneng Fadhila, "Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Mendongeng," *Instruksional* 3, no. 1 (2021): 77.

rata-rata OECD.¹² Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa di Indonesia tergolong rendah. Data dari UNESCO memaparkan indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya sebesar 0.001%.¹³ Data lain diperoleh dari hasil riset Central Connecticut State tahun 2016 dengan tajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara dengan tingkat literasi rendah.¹⁴ Selain itu terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan di atas, seperti penelitian yang menunjukkan kelemahan peserta didik di SD Negeri 1 Kujang dalam penguasaan keterampilan berbahasa yang meliputi kegiatan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.¹⁵ Penelitian yang menunjukkan adanya kesulitan peserta didik kelas 1 dalam membaca yang terlihat dari hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pulau harapan 01 Pagi.¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas I SDN Petok diperoleh data bahwa fasilitas yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah papan tulis. Terdapat fasilitas lain seperti proyektor yang disediakan sekolah, namun keberadaan proyektor tidak terpasang secara permanen di ruang kelas sehingga pemanfaatannya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia belum optimal. Peserta didik kelas I di SDN Petok Kabupaten Kediri memiliki kecerdasan linguistik yang berbeda, namun secara umum terdapat

¹² Pusat Penilaian Pendidikan, *Pendidikan Di Indonesia Belajar Dari Hasil PISA 2018* (Balitbang, Kemendikbud, 2019).

¹³ Annisa Rahmadanita, "Rendahnya Literasi Remaja Di Indonesia: Masalah Dan Solusi," *Jurnal Pustaka Ilmiah* 8, no. 2 (2022): 55.

¹⁴ Azmi Risky Anisa, Ala Aprila Ipungkarti, and Kayla Nur Saffanah, "Pengaruh Kurangnya Literasi Serta Kemampuan Dalam Berpikir Kritis Yang Masih Rendah Dalam Pendidikan Di Indonesia," *Conference Series Journal* 01, no. 01 (2021): 4.

¹⁵ Riska Aulia, Rahmat Permana, and Anggia Suci Pratiwi, "Korelasi Kecerdasan Linguistik Dengan Keterampilan Berbahasa Di Kelas Tinggi Sd Negeri 1 Kujang," *Jurnal PGSD* 8, no. 1 (2022): 3.

¹⁶ Rosalina Putri and Kasriman, "Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1183.

kesulitan dalam kegiatan membaca kata yang memiliki huruf atau gabungan huruf konsonan, dalam kegiatan menulis peserta didik sering kali lupa bentuk dari huruf abjad tertentu, peserta didik kurang menaruh perhatian saat mendengarkan cerita yang dibacakan guru dalam kegiatan menyimak. Informasi lain yang diperoleh peneliti terkait penggunaan media yaitu media yang dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran berupa poster dan kartu kata, media tersebut digunakan untuk materi Bahasa Indonesia secara umum. Pada materi mengenal profesi belum terdapat media yang dikembangkan secara spesifik untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam materi mengenal profesi terkait dengan kegiatan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Meninjau urgensi kecerdasan linguistik bagi peserta didik, maka dibutuhkan adanya rangsangan yang tepat serta selaras dengan karakteristik peserta didik jenjang pendidikan dasar yang aktif, suka bergerak dan bermain. Salah satu upaya dalam mengoptimalkan kecerdasan linguistik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran saat proses belajar mengajar.¹⁷ Media pembelajaran merupakan semua hal dalam proses pembelajaran baik berbentuk fisik maupun teknis yang tujuannya adalah membantu pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa.¹⁸ Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa prinsip. Menurut Musfiquon terdapat tiga prinsip yang digunakan pendidik sebagai referensi dalam menentukan media, yaitu (1) efektivitas serta efisiensi, (2) kesesuaian, dan (3)

¹⁷ Aan Widiyono et al., "Efektivitas Media Lompat Katak Terhadap Kecerdasan Linguistik Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2022): 176.

¹⁸ Steffi Adam and Muhammad Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal," *CBIS Journal* 3, no. 2 (2015): 79.

produktivitas.¹⁹ Dengan memperhatikan prinsip tersebut, maka media yang akan digunakan dapat menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Peserta didik kelas I jenjang sekolah dasar masih berada pada fase kognitif operasional konkret yang salah satu cirinya adalah belum mampu berpikir secara logis atau *transductive reasoning* sehingga membutuhkan media yang dapat membantu peserta didik mengkonkretkan penjelasan guru. Kurangnya inovasi serta pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik kurang termotivasi saat kegiatan pembelajaran, hal ini dapat menyebabkan perkembangan kecerdasan linguistik peserta didik menjadi kurang maksimal. Selain itu pendekatan yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini bisa ditandai dengan peserta didik yang banyak bermain sendiri dan bersenda gurau saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.²⁰

Dari uraian tersebut, peneliti berupaya membuat inovasi media pembelajaran yang selaras dengan permasalahan di lokasi penelitian. Pengimplementasian media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik dan materi dapat mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga peserta didik lebih optimal dalam menerima materi dari guru.²¹

Media yang akan dikembangkan peneliti yaitu media *puzzle* terintegrasi *QR-code*. Media *puzzle* merupakan permainan yang berorientasi pada kepingan-

¹⁹ Difa Nuarisapta, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman" (UNY Yogyakarta, 2018): 36-37.

²⁰ Putri and Kasriman, "Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar." : 1183

²¹ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 471

kepingan yang harus disatukan atau disusun sehingga membentuk gambar atau tulisan tertentu.²² Media *puzzle* yang dikembangkan didesain untuk membantu peserta didik dalam memahami serta menghafalkan huruf alfabet serta urutannya, menunjang peserta didik dalam belajar menyusun kata yang sesuai dengan hasil pengamatannya pada gambar yang disediakan kemudian peserta didik dapat membaca dan mengucapkan kata maupun kalimat sederhana tentang profesi. Pada media yang dikembangkan peneliti menambahkan *QR-Code* yang berisi materi tambahan dan kegiatan belajar terintegrasi audiovisual. Media ini didesain untuk dapat mengakomodasi kegiatan-kegiatan yang menjadi lingkup dalam kecerdasan linguistik, yaitu kegiatan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Pengembangan media yang mengusung konsep belajar sekaligus bermain ini, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi yang di dapat lebih bermakna dan berpengaruh pada kecerdasan linguistik peserta didik kelas 1 SDN Petok.

Dari penjabaran di atas, peneliti terdorong melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media *Puzzle* KELIMASI (Kecerdasan Linguistik Tema Profesi) Terintegrasi *Quick Response (Qr) Code* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Siswa Kelas I Di SDN Petok Kabupaten Kediri.”**

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada penjabaran latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

²² Pupung Rahayu Noviati, “Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang,” *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 51.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *puzzle* KELIMASI (kecerdasan linguistik tema profesi) terintegrasi QR *code* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa kelas I di SDN Petok Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana Kelayakan media media *puzzle* KELIMASI (kecerdasan linguistik tema profesi) terintegrasi QR *code* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa kelas I di SDN Petok Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media *puzzle* KELIMASI (kecerdasan linguistik tema profesi) terintegrasi QR *code* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa kelas I di SDN Petok Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan yang sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media *puzzle* KELIMASI (kecerdasan linguistik tema profesi) terintegrasi QR *code* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa kelas I di SDN Petok Kabupaten Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* KELIMASI (kecerdasan linguistik tema profesi) terintegrasi QR *code* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa kelas I di SDN Petok Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *puzzle* KELIMASI (kecerdasan linguistik tema profesi) terintegrasi QR *code* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa kelas I di SDN Petok Kabupaten Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun detail produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media *puzzle* berupa kepingan-kepingan huruf dan suku kata
2. Kepingan *puzzle* huruf didesain dengan ukuran 3 cm x 2 cm berbahan stiker yang dilapisi busa hati
3. Kepingan *puzzle* suku kata didesain 1 pasang dengan susunan suku kata benar dan susunan suku kata salah.
4. *Flash card* berukuran 9 cm x 8 cm yang dengan rincian : 24 berisi gambar profesi, 24 berisi gambar hal yang berkaitan dengan profesi seperti pakaian kerja, tempat dan peralatan dalam profesi,
5. Alas media *puzzle* dicetak dalam bentuk banner dengan dimensi 80 cm x 70 cm yang permukaannya dipasang perekat.
6. Alas media *puzzle* berjumlah 3 pasang dengan *background* warna berbeda berisi alas *puzzle* profesi dan alas *puzzle* suku kata.
7. Media dilengkapi dengan *QR code* yang memuat video pembelajaran
8. Kotak penyimpanan utama dari box plastik
9. Wadah penyimpanan kepingan *puzzle* dari *standing pouch*

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle* KELIMASI terintegrasi *QR code* yaitu :

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil pengembangan media dapat dijadikan referensi dalam merancang atau mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang.

2. **Bagi Peserta Didik**

Diharapkan hasil pengembangan media ini dapat mengasah kecerdaan linguistik, mempermudah memahami materi mengenal profesi, meningkatkan antusiasme serta menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna.

3. **Bagi Pendidik**

Diharapkan hasil pengembangan ini mempermudah pendidik dalam kegiatan belajar mengajar serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran.

4. **Bagi Sekolah**

Diharapkan hasil penelitian dapat menjadi inovasi dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan linguistik sehingga sekolah dapat mencetak peserta didik yang cakap dan kompetitif

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle* terintegrasi QR *code* pada materi mengenal profesi sebagai berikut:

- a. Materi pada media disajikan dengan tampilan yang menarik sehingga menimbulkan semangat belajar peserta didik.
- b. Media *puzzle* disertai QR *code* sehingga mampu mengakomodasi kegiatan yang menjadi indikator kecerdasan linguistik yatu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain:

- a. Media pembelajaran *puzzle* terintegrasi *QR code* yang dikembangkan hanya memuat materi mengenal profesi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD/MI dengan gambar yang sudah ditentukan.
- b. Pengaksesan *QR code* memerlukan *smartphone* yang dilengkapi fitur *scan* dan penggunaannya memerlukan koneksi internet

G. Penelitian Terdahulu

1. Artikel karya Reni Ardiana dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun” pada tahun 2021.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui rancangan, pendekatan, metode dan strategi yang digunakan pendidik saat pengimplementasian pembelajaran terintegrasi kecerdasan bahasa. Penelitian di atas menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa guru sudah merencanakan media pembelajarn untuk mengoptimalkan kecerdasan bahasa peserta didik dengan mengimplementasikan pendekatan model area dan memanfaatkan beberapa media belajar seperti kartu huruf, kartu kata dan *puzzle*. Diketahui guru juga menerapkan metode dan stretegi bercerita. Dari sisi peserta didik dengan pengimplementasian media pembelajaran memberikan dampak positif

dimana peserta didik mampu membaca, menulis, bercerita, dan menjawab pertanyaan.²³

Penelitian di atas dicatat karena memiliki beberapa **persamaan** dengan penelitian yang akan dikaji berupa penelusuran upaya optimalisasi kecerdasan bahasa menggunakan media pembelajaran. Namun terdapat beberapa **perbedaan** dimana pada penelitian di atas menerapkan pendekatan penelitian kualitatif, sementara pada penelitian yang akan dikaji menerapkan penelitian pengembangan. Di sisi lain, penelitian di atas menjadikan guru Taman Kanak-kanak sebagai subjek penelitian, sedangkan subjek pada penelitian yang akan dikaji adalah peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

2. Artikel yang ditulis oleh Effiana Cahya Ningrum dan Maemonah dengan judul “Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di SDN Maguwoharjo 1” pada tahun 2022.

Tujuan dari penelitian di atas adalah menelusuri adanya dampak pengimplementasian strategi pendidik dalam mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian di atas menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian memaparkan bahwa terdapat sejumlah strategi yang diterapkan guru dalam upaya peningkatan kecerdasan linguistik yaitu menggunakan kegiatan tutor sebaya, kegiatan bernyanyi, pengimplementasian media pembelajaran terintegrasi video, pengaturan tempat duduk, penggunaan kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata, poster huruf, serta pemberian waktu

²³ Reni Ardiana, “Implementasi Media Pembelajaran Pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 20–27.

belajar tambahan. Dari beberapa strategi yang diterapkan strategi yang paling efektif dalam peningkatan kecerdasan linguistik adalah pemberian waktu belajar tambahan.²⁴

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dikaji terletak pada penelusuran upaya untuk megoptimalkan kecerdasan linguistik pada siswa kelas 1. Namun demikian terdapat **perbedaan** dimana penelitian di atas menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dikaji menggunakan penelitian pengembangan.

3. Artikel yang ditulis oleh Diah Amalia dan Saprida Napitupulu dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam” pada tahun 2022.

Penelitian ini bertujuan mengetahui langkah dalam pembuatan media serta kelayakannya. Untuk mencapai hasil yang diharapkan, penelitian di atas menerapkan model penelitian ADDIE sampai tahap pengembangan (*defelopment*). Hasil penelitian ini membuktikan media yang dikembangkan layak dimanfaatkan untuk memperbaiki keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV.²⁵

Penelitian tersebut mempunyai **persamaan** dengan penelitian yang akan dikaji yaitu pengembangan media berupa *puzzle* serta terdapat persamaan dalam pemilihan model penelitian yaitu ADDIE. Namun terdapat beberapa

²⁴ Effiana Cahya Ningrum Effi and Maemonah, “Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di Sdn Maguwoharjo 1,” *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 9 (2022): 63–73.

²⁵ Diah Amalia and Saprida Napitupulu, “Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam,” *EduGlobal: Jurnal Penelitian* 01, no. 20 (2022): 120–30.

perbedaan yaitu muatan materi dalam media yang dikembangkan. Subjek dari penelitian di atas adalah siswa kelas IV sedangkan pada penelitian yang akan dikaji subjek penelitiannya adalah siswa kelas 1. Perbedaan lain tampak pada tahapan pengembangan dimana penelitian di atas berhenti pada tahap pengembangan (*defelompent*) tanpa tahap implementasi dan evaluasi, sedangkan pada penelitian yang akan dikaji tahapan dari model penelitian ADDIE akan berakhir di evaluasi (*evaluation*).

4. Artikel karya Rosalina Putri dan Kasriman dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar” pada tahun 2022

Tujuan dari penelitian di atas adalah mencari tahu adanya dampak penggunaan media papan pintar terhadap kemampuan membaca permulaan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, penelitian di atas menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Data yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media papan pintar pada kemampuan membaca dibuktikan melalui uji t-test dengan hasil thitung $>$ t-tabel yaitu $3,228 > 2,002$ dan uji effect size dengan hasil 0,986.²⁶

Penelitian di atas memiliki **persamaan** dengan penelitian yang akan dikaji peneliti yaitu subjek yang dipilih adalah peserta didik kelas 1 yang secara umum memiliki karakteristik sama. Namun terdapat beberapa **perbedaan** dimana penelitian di atas menggunakan jenis penelitian

²⁶ Rosalina Putri and Kasriman, “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1181–1189.

kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dikaji menggunakan jenis penelitian pengembangan. Perbedaan lain terlihat dari tujuan penelitian dimana penelitian di atas hanya berfokus pada kemampuan membaca sedangkan penelitian yang akan dikaji bertujuan mengembangkan kecerdasan linguistik.

5. Artikel jurnal karya Chika Nabila Mustika, Patra Aghtiar Rakhman dan Siti Rokhmanah dengan judul “Penggunaan Media Papan Susun Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I Di SD Negeri Banjarsari 5” pada tahun 2023.

Tujuan dari penelitian di atas adalah menemukan informasi terkait pengaruh pengimplementasian media papan susun kata terhadap keterampilan membaca permulaan pada peserta didik 1. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, penelitian di atas menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian di atas memberikan informasi bahwa media papan susun kata memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca peserta didik yang ditunjukkan dari antusiasme serta respon dalam kegiatan pembelajaran.²⁷

Penelitian di atas memiliki **persamaan** dengan penelitian yang akan peneliti kaji yaitu penggunaan media dengan konsep menyusun huruf, suku kata dan kalimat. Namun terdapat beberapa **perbedaan** dimana penelitian diatas menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan penelitian yang

²⁷ Chika Nabila Mustika, Patra Aghtiar Rakhman, and Siti Rokhmanah “Penggunaan Media Papan Susun Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I Di SD Negeri Banjarsari 5.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no 4 (2023), 3397–3403.

akan dikaji menggunakan jenis penelitian pengembangan. Selain itu terdapat perbedaan tujuan pengimplementasian media dimana penelitian di atas bertujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan, sedangkan tujuan pengimplementasian media dari penelitian yang akan dikaji adalah meningkatkan kecerdasan linguistik secara menyeluruh

6. Artikel yang ditulis oleh Agus Riyanto dkk dengan judul “Pengembangan Media Big Book Terintegrasi *QR Code* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas Awal Sekolah Dasar” pada tahun 2024.

Penelitian ini bertujuan menggali urgensi pengembangan media *Big Book* serta mengetahui efektifitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, penelitian ini menerapkan penelitian *RnD* dengan menerapkan model ADDIE. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini memaparkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan.²⁸

Penelitian tersebut mempunyai **persamaan** dengan penelitian yang akan dikaji yaitu pengembangan media memiliki *QR Code*. Persamaan lain terletak pada penggunaan jenis dan model penelitian yaitu *R&D* dengan model ADDIE. Namun terdapat beberapa **perbedaan** dimana media utama yang dikembangkan pada penelitian di atas adalah *Big Book*, sedangkan media utama dalam penelitian yang akan dikaji media *puzzle*. Selain itu tujuan dari pengembangan media di atas hanya berorientasi pada kemampuan membaca, sedangkan pada penelitian yang akan dikaji berorientasi pada kemampuan membaca, menulis, berbicara dan menyimak.

²⁸ Agus Riyanto, Sitti Hartinah, and Burhan Eko Purwanto, “Pengembangan Media Big Book Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas Awal Sekolah Dasar,” *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 3224–32.

7. Artikel karya Dea Putri Jelita dkk yang berjudul “Analisis Indikator Kecerdasan Linguistik Anak dalam Kegiatan Bermain dengan Teman Sebaya” pada tahun 2024.

Tujuan dari penelitian di atas adalah mengkaji lebih dalam indikator kecerdasan bahasa lewat kegiatan bermain dengan teman sebaya. Penelitian di atas memakai penelitian kualitatif. Hasil olah data diperoleh indikator kecerdasan linguistik yang nampak pada aktivitas bermain bersama teman sebaya adalah bercerita, berdiskusi, mengenal huruf awal, mempelajari dan kosakata baru dan mengekspresikannya melalui bahasa lisan. Dari penelitian di atas juga diperoleh hasil bahwa setiap permainan dapat mempunyai indikator kecerdasan linguistik yang berbeda.²⁹

Penelitian tersebut dicatut karena mempunyai **persamaan** dengan penelitian yang akan dikaji peneliti berupa penelusuran terkait kecerdasan linguistik. Namun tentu terdapat beberapa **perbedaan** dimana penelitian di atas membedah indikator kecerdasan linguistik yang dimungkinkan muncul dari kegiatan bermain dengan teman sebaya, sedangkan pada penelitian yang akan dikaji membedah upaya dalam mengoptimalkan kecerdasan linguistik. Penelitian di atas menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan pada penelitian yang akan dikaji menggunakan jenis penelitian pengembangan. Selain itu subjek pada penelitian di atas berada di luar lingkup pendidikan formal, sedangkan pada penelitian yang akan dikaji subjeknya adalah anak-anak yang berada pada lingkup pendidikan formal yaitu peserta didik kelas 1 pada sekolah dasar.

²⁹ Dea Putri Jelita et al., “Analisis Indikator Kecerdasan Linguistik Anak Dalam Kegiatan Bermain Dengan Teman Sebaya,” *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak* 6, no. 1 (2024): 59.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan agar tidak terjadi kesalahpahaman atau perbedaan arti terkait sejumlah istilah judul skripsi. Berdasarkan judul “*Pengembangan Media Puzzle KELIMASI (Kecerdasan Linguistik Tema Profesi) Terintegrasi Quick Response (Qr) Code Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Siswa Kelas I Di SDN Petok Kabupaten Kediri*”, maka sejumlah istilah yang harus dijabarkan yaitu :

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan upaya memaksimalkan kemampuan konseptual, moral, teknis, dan teoritis selaras dengan kebutuhan melalui latihan dan pendidikan. Pengembangan merupakan langkah merencanakan pembelajaran secara logis dan terorganisir dalam kegiatan belajar yang memperhatikan kompetensi serta potensi siswa.³⁰

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media *puzzle* terintegrasi *QR code* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang berfungsi menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima agar dapat menstimulasi emosi, perhatian, pemikiran, serta minat dan bakat peserta didik dalam proses belajar.³¹

³⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005): 24.

³¹ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 2.

Media pembelajaran yang peneliti maksud adalah pengembangan media KELIMASI (kecerdasan linguistik tema profesi) dengan mengusung konsep *puzzle* yang dapat menyusun huruf, suku kata dan kata berdasarkan gambar dan disertai QR *code*.

3. **Puzzle**

Puzzle adalah kepingan-kepingan homogen maupun heterogen dalam bentuk kepingan kecil / besar / campuran antara keduanya, bisa berwujud pecahan dari suatu gambar / komponen yang harus disatukan atau dirakit agar menjadi bentuk tertentu.³²

Media *puzzle* yang dibuat oleh peneliti berupa kepingan huruf dan suku kata yang harus disusun agar membentuk kata sesuai dengan gambar yang disediakan terkait materi mengenal profesi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. **Kecerdasan Linguistik**

Kecerdasan linguistik adalah kapabilitas individu dalam mengolah dan memakai kata dengan efektif baik secara lisan maupun non-lisan.³³

Kecerdasan linguistik yang peneliti maksud adalah kemampuan dalam menyimak, membaca, menulis, dan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Menenal Profesi”

³² Noviati, “Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.”: 51

³³ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2012): 197-198.